

MODULO 30 ORE DI ORIENTAMENTO PER LE CLASSI QUARTE PROSPETTO GENERALE

ATTIVITÀ	SOGGETTI COINVOLTI	N.ORE
Funzione tutor nella classe	Docente tutor	3
Incontri PCTO / esperti	esperti esterni/iniziativa Orientamento Gruppo PCTO e/o CdC	4
PCTO: strumenti per relazione e metacognizione	Docenti del CdC	5
Lezioni inglese Erasmus	Esperti esterni (ERASMUS)	3/6 ore
Attività di didattica orientativa specificaper indirizzo AFM/RIM/SIA/TUR: Business competition	AFM / RIM / SIA/TUR: Business competition (Tab.1)	20
Attività di didattica orientativa specificaper indirizzo: CAT	CAT: “Concorso di idee” (Tab. 2)	16
Attività di didattica orientativa specificaper il il Liceo Artistico: indirizzi LAF e LAG: “Progetti artistici per il territorio”.	Enti territoriali, Comune di Legnano e/o associazioni. LAG Grafici (Tab.3) LAF Figurativo (Tab. 4)	18
Operazione Carriere	Rotary Club Castellanza Gruppo PCTO	4
“Incontri d’Arte” ¹	Artisti, grafici, fotografi, curatori e docenti AFAM e altri esperti.	6

¹ Per i due indirizzi del Liceo Artistico.

MODULO DI DIDATTICA ORIENTATIVA “BUSINESS COMPETITION”

TABELLA 1 AFM/RIM/SIA/TUR

BUSINESS COMPETITION			
COMPETENZE DA RAGGIUNGERE	ATTIVITÀ	DOCENTI COINVOLTI	N. DI ORE
<p>1. Competenza alfabetica funzionale La Competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti.</p> <p>2. Competenza multilinguistica La Competenza multilinguistica definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.</p> <p>4. Competenza digitale La Competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.</p> <p>5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare La Competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.</p>	<p>FASE 1 (lezione frontale)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● IL MARKETING ● IL LINGUAGGIO PUBBLICITARIO 	<p>ECONOMIA AZ. ITALIANO</p>	
	<p>FASE 2 RELATIVAMENTE AL BRAND ASSEGNATO GLI STUDENTI DEVONO EFFETTUARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ - L'ANALISI DEL POSIZIONAMENTO DI MKT (MATRICE BCG), ▫ - ANALISI SWOT, ▫ - ANALISI DEL MKTG MIX 	<p>ECONOMIA AZ.</p>	
	<p>FASE 3 PROGETTAZIONE DI UN'APROPOSTA DI MKTG MIX CON LA REALIZZAZIONE DI UN VIDEO PUBBLICITARIO (30 SECONDI)</p>	<p>ECONOMIA AZIENDALE INFORMATICA INGLESE ITALIANO</p>	
	<p>FASE 4 IDEAZIONE DI UN'APRESENTAZIONE SUPPORTATA DA SLIDES (ES. PPT)</p>	<p>INFORMATICA INGLESE ECONOMIA AZIENDALE</p>	
	<p>FASE 5 SELEZIONE DEI LAVORI MIGLIORI IN BASE AD UNA GRIGLIA DI VALUTAZIONE ALLEGATA</p>	<p>ECONOMIA AZ. INGLESE ITALIANO</p>	
<p>7. Competenza imprenditoriale La Competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità</p>			

e di trasformarle in valori per gli altri.	FASE 6 COMPETIZIONE TRA CLASSI DELL'ISTITUTO ATTRAVERSO LA PRESENTAZIONE DEL PRODOTTO FINALE A ESPERTI DEL SETTORE CHE SCEGLIERANNO IL VINCITORE E I DUE MIGLIORI SUCCESSIVI.	DOCENTI DELLA CLASSE
--	--	-------------------------

MODULO DI DIDATTICA ORIENTATIVA “CONCORSO DI IDEE”

TABELLA 2 – CORSO CAT

CONCORSO DI IDEE			N. DI ORE
COMPETENZE DA RAGGIUNGERE	ATTIVITÀ	DOCENTI COINVOLTI	N. DI ORE
competenza alfabetica funzionale competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria competenza digitale competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Fase 1 (lezione frontale) I concorsi di idee come proposta di soluzioni innovative Presentazione dell'area oggetto di riprogettazione e degli obiettivi	Progettazione costruzioni e impianti	1
competenza imprenditoriale	Fase 2 rilievo topografico e restituzione grafica dell'area	Topografia	8
	Fase 3 realizzazione di un progetto di massima per gruppi di lavoro	Progettazione costruzioni e impianti	5 scolastiche +
	Fase 4 competizione tra i gruppi di lavoro attraverso la presentazione del progetto di massima agli studenti di altre classi del corso CAT che sceglieranno il vincitore e i due migliori successivi.	Topografia Progettazione costruzioni e impianti	2

MODULO DIDATTICA ORIENTATIVA TABELLA 3**LICEO ARTISTICO INDIRIZZO GRAFICO****Titolo "Progetti artistici per il territorio"**

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	ATTIVITÀ METODOLOGIE DIDATTICHE	ESPERTI/DOCENTI COINVOLTI	N. DI ORE TEMPI
<ul style="list-style-type: none">- progettare- comunicare- collaborare e partecipare- agire in modo autonomo e responsabile- acquisire e interpretare informazioni- individuare collegamenti e relazioni	cooperative learning; tutoring; incontri con esperti esterni. Laboratorio	Enti territoriali, Comune di Legnano, associazioni; docenti di indirizzo e coordinatore di classe. Esperti esterni.	18 ORE

MODULO DIDATTICA ORIENTATIVA TABELLA 4**LICEO ARTISTICO INDIRIZZO FIGURATIVO****Titolo "Progetti artistici per il territorio"**

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	ATTIVITÀ METODOLOGIE DIDATTICHE	ESPERTI/DOCENTI COINVOLTI	N. DI ORE TEMPI
<ul style="list-style-type: none">-progettare-comunicare-collaborare e partecipare-agire in modo autonomo e responsabile-acquisire e interpretare informazioni-individuare collegamenti e relazioni	cooperative learning; tutoring; incontri con esperti esterni. Laboratorio	Comune di Legnano, Enti territoriali, e/o associazioni; docenti di indirizzo e coordinatore di classe. Esperti esterni.	18 ore

